



# GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO ACADÉMICO 2020-2021

**APRENDER ES MÁS FÁCIL SI LO HACEMOS JUGANDO**  
**LEARNING IS EASIER IF WE DO IT PLAYING**

Autora: Lucía Fontán Rodríguez

Directora: Maricel Totoricagüena Martín

JULIO 2021

VºBº DIRECTOR

VºBº AUTOR

## **ÍNDICE**

<b>1. Resumen.....</b>	<b>1</b>
<b>2. Abstract.....</b>	<b>1</b>
<b>3. Introducción.....</b>	<b>2</b>
<b>3.1.    Objetivos del TFG.....</b>	<b>3</b>
<b>4. Justificación .....</b>	<b>3</b>
<b>5. Marco teórico.....</b>	<b>5</b>
<b>5.1.    Creatividad musical.....</b>	<b>5</b>
<b>5.2.    Metodología por proyectos.....</b>	<b>7</b>
<b>5.2.1. Centros de interés de Decroly: ‘Escuela por y para la vida’ .....</b>	<b>7</b>
<b>5.2.2. Currículum integrado.....</b>	<b>15</b>
<b>5.2.3. Investigación interdisciplinar y transdisciplinar .....</b>	<b>16</b>
<b>5.2.4. Propuestas integradoras.....</b>	<b>18</b>
<b>6. Propuesta didáctica: Aprendemos divirtiéndonos.....</b>	<b>21</b>
<b>6.1.    Desarrollo de la propuesta didáctica.....</b>	<b>22</b>
<b>6.2.    Metodología.....</b>	<b>28</b>
<b>6.3.    Evaluación.....</b>	<b>29</b>
<b>6.4.    Expectativas sobre los resultados.....</b>	<b>33</b>
<b>7. Conclusión.....</b>	<b>34</b>
<b>8. Referencias bibliográficas.....</b>	<b>36</b>
<b>9. Anexos.....</b>	<b>37</b>
➤ <b>ANEXO 1. “Compara y contrasta” .....</b>	<b>42</b>
➤ <b>ANEXO 2. Escenarios donde se van a llevar a cabo las performances.....</b>	<b>43</b>
• <b>Figura 1. Animalandia.....</b>	<b>43</b>
• <b>Figura 2. Las aventuras del príncipe y la princesa.....</b>	<b>43</b>
• <b>Figura 3. Una tarde de verano.....</b>	<b>44</b>
• <b>Figura 4. Los hermanos juguetones.....</b>	<b>44</b>
• <b>Figura 5. ¡Piratas a bordo!.....</b>	<b>45</b>

## **1. Resumen:**

La propuesta didáctica que se llevará a cabo define la importancia del aprendizaje basado en proyectos y el proyecto interdisciplinar en el curso de sexto de Educación Primaria. Concretamente, esta propuesta didáctica se distribuirá en varias sesiones donde se realizarán una yincana y una performance, intercaladas con alguna sesión en el aula. Además, en esta propuesta, la Educación Artística jugará un gran papel en dichas actividades, sobre todo, la música.

Para poder llevar a cabo esta propuesta se dividirá la clase por grupos y uno de los elementos más importantes serán el trabajo en equipo, la cooperación y la colaboración de cada uno de los miembros de los equipos de la clase. Los proyectos han sido desarrollados de manera satisfactoria y se ha podido comprobar una gran mejoría respecto a los conocimientos previos que los alumnos poseían. Además, han mejorado también en el ámbito interpersonal, intrapersonal y socioafectivo.

**Palabras clave:** creatividad, trabajo en equipo, proyecto interdisciplinar, yincana y performance.

## **1. Abstract:**

The didactic proposal to be carried out defines the importance of project-based learning and the interdisciplinary project in the sixth grade of Primary Education. Specifically, this didactic proposal will be distributed in several sessions where a gymkhana and a performance will be carried out, interspersed with some classroom sessions. In addition, in this proposal, Art Education will play a great role in these activities, especially music.

In order to carry out this proposal, the class will be divided into groups and one of the most important elements will be teamwork, cooperation and collaboration of each of the members of the class teams. The projects have been developed in a satisfactory way and it has been possible to verify a great improvement with respect to the previous knowledge that the students had. In addition, they have also improved in the interpersonal, intrapersonal and socio-affective areas.

**Key words:** creativity, teamwork, interdisciplinary project, gymkhama and performance.

## **2. Introducción**

La creatividad de los niños hay que ir trabajándola desde las edades más tempranas. Solemos creer que los niños no pueden llevar a cabo muchas actividades por sí solos cuando son muy pequeños, pero si nos paramos a observar se puede comprobar que su creatividad e inteligencia es mucho más interesante y amplia de lo que podemos imaginar. Por esta razón, hay que confiar más en su capacidad.

Desde hace bastantes años, está primando una educación donde se da más importancia al aspecto cognitivo y a la educación academicista, es decir, los conocimientos científicos, matemáticos, lingüísticos, etc., en lugar de centrarse en otros conocimientos que tienen la misma importancia que estos. Un claro ejemplo de impartir el conocimiento es a través de actividades de aprendizaje integradas, como puede ser el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos), una metodología que resulta más dinámica y motivadora para el alumnado y donde se puede desarrollar su creatividad de mejor manera.

Son muchos los investigadores que, como Martínez, Y., Iotova, I. y Martínez, C. (2019), señalan que la creación musical es un pilar fundamental de la educación musical y se muestra evidente mediante los procesos de composición musical, elaboración de arreglos e improvisación.

A través de la propuesta didáctica presentada en este documento, se quiere despertar la curiosidad de las personas que lean este documento para alentarle a mirar con los ojos del artista, que no ve sólo un lienzo en blanco o un trozo de mármol, sino todo un trabajo que emprender para el resto de su vida.

Desde la propuesta didáctica que desarrollaremos, se engloba una serie de aspectos donde la creatividad musical juega un gran papel.

Se ha elegido un proyecto interdisciplinar, ya que ese una manera de impartir el conocimiento y las competencias clave de una manera integrada a través de

actividades atractivas e incluyendo todas las asignaturas dentro del mismo proyecto, donde la asignatura de Música interviene en buena parte y se mezcla con otras asignaturas a su vez.

La creatividad es la facilidad o capacidad para crear o inventar, y es algo muy importante que se debe trabajar y desarrollar con los alumnos desde edades tempranas.

### **3.1. Objetivos del TFG**

- Indagar acerca de la importancia de los proyectos interdisciplinarios y su relevancia.
- Diseñar una propuesta didáctica innovadora donde se incluyan todas las asignaturas y se desarrolle y ejercite la creatividad.
- Destacar la importancia de la creatividad musical en cada proyecto y el aspecto lúdico que esta conlleva.
- Despertar la curiosidad de las personas que lean este documento para alentarle a mirar con los ojos del artista, que no ve sólo un lienzo en blanco o un trozo de mármol, sino todo un trabajo que emprender para el resto de su vida.

## **4. Justificación**

En acuerdo con Latorre, Del Rincón y Arnal, (2003, p. 36), “la educación se entiende como acción global, intencionada y contextualizada, dirigida por reglas sociales y personales y no tanto por leyes científicas”.

Por otro lado, según Frederik Bartlett, la creatividad es un espíritu emprendedor que está abierto a la experiencia y autoriza que una cosa lleve a otra.

En cambio, Gervilla afirma que la creatividad es la capacidad para producir algo nuevo, ya sea una técnica, un producto, un modo de enfocar la realidad, etc. La creatividad impulsa a romper ideas estereotipadas, convenciones, y los modos generalizados de actuar y pensar.

La escuela es uno de los ambientes más importantes en los que el niño se desarrolla y es influido. A partir de este ambiente, será cuando deje de tener una relación única con la familia y aprenderá a desenvolverse en un nuevo entorno, con personas que no conozca, ampliando su mundo de relaciones y teniendo que buscar numerosas soluciones a las diferentes dificultades que puedan aparecer en su aprendizaje.

Trabajar la creatividad ayudará al niño a su libre desarrollo y puesta en práctica de iniciativas creativas en la solución problemas cotidianos y recursos. El niño es un fenómeno creativo de por sí, que es capaz de potenciarse de manera extraordinaria cuando trabaja o es apoyado en grupo.

Habitualmente en las escuelas se comprueba una mayor tendencia hacia contenidos de corte más academicista, encontrando en general una falta de progresión en aspectos como el trabajo creativo o en la integración de las TIC, por lo que sería conveniente impartir el conocimiento de una manera más práctica, creativa y significativa.

Para lograr un desarrollo significativo y adecuado se requiere tiempo y un aprovechamiento apropiado de este; y en ese sentido el maestro ocupa un papel decisivo. El profesorado es el agente mediador del aprendizaje y tiene una perspectiva respecto a la forma óptima para planificarlo de acuerdo con las necesidades del alumnado y del contexto (Alsina, 2010a). Sin embargo, como indica Zaragoza (2009), la norma no ayuda, ya que la carga lectiva mínima suele ser insuficiente para empezar una formación musical completa apropiada.

El objetivo de la Educación Primaria que toma la actual normativa educativa es facilitar al alumnado los aprendizajes de la comprensión y expresión oral, el cálculo, la escritura, la adquisición de nociones básicas de la cultura, la lectura y el hábito de convivencia, así como los de trabajo y estudio, la creatividad, el sentido artístico y la afectividad, con la finalidad de asegurar una formación integral que aporte al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos,

además de prepararlos para cursar de manera provechosa la Educación Secundaria Obligatoria.

A través del enfoque de la actual enseñanza se aparta la enseñanza de las conexiones entre los diferentes saberes, lo que se puede evitar trabajando con la interdisciplinariedad (Educación 3.0, 2020).

Un planteamiento interdisciplinar puede aportar a un aula de Educación Primaria la ayuda en el desarrollo de algunas aptitudes. Además, facilita la ocasión de acercarnos a los intereses de los alumnos, para así conseguir un aprendizaje significativo para ellos. Cuando el fin tiene significado para los estudiantes, es mayor la motivación de cara al proceso de aprendizaje y esta parte de sus propios intereses (Educación 3.0, 2020).

## **5. Marco teórico**

A continuación, se describirán distintos aspectos que componen la fundamentación teórica en la que esta propuesta didáctica se ha basado.

### **5.1. Creatividad musical**

Según Martínez, Y., Iotova, I. y Martínez, C. (2019), la creación musical es un pilar fundamental de la educación musical y se muestra evidente mediante los procesos de composición musical, elaboración de arreglos e improvisación. Los currículos de Educación Primaria y Enseñanzas Elementales exponen a la creación musical por medio de la improvisación y la composición como medio de aprendizaje, habilidad, objetivo y evaluación; sin embargo, necesitan de orientaciones metodológicas específicas para trabajarla didáctica y secuencialmente, y en las orientaciones metodológicas para las escuelas de Música no se muestra la creación musical entre sus aspectos educativos fundamentales. Por ello, se puede observar falta de creatividad en la escuela.

Por lo tanto, la creación musical necesita mayor soporte curricular y metodológico, con relación a las demandas educativas actuales y en conformidad al carácter creativo del arte. El arte es creación y la educación musical no debería eludir los procesos de los cuales brota y aparece la música.

Además, según el pedagogo francés Delalande, F. (2013), los educadores, en lugar de ceñirse a enseñar técnicas y conocimientos, pueden animar y guiar distintos comportamientos involuntarios de juego con el sonido hasta que los estudiantes alcancen la forma de una auténtica invención musical.

Estos objetivos implican actitudes y momentos pedagógicos muy diferentes, por lo que es preferible “despertar” antes que enseñar.

A parte de esto, Delalande sostiene que la música debe ser abordada y vista como un arte cotidiano, cercano y creativo, como lo plantea en uno de sus libros más conocidos *La Música es un juego de Niños* (Delalande, 1995), donde incita una invención musical sin asistir a clases “de escritura”, pues las investigaciones musicales de los últimos años y el conocimiento de las músicas extraeuropeas consienten este despertar musical creativo.

Hay que destacar que actualmente la renovación pedagógica que plantea Delalande se está llevando a cabo con más frecuencia, ya que son muchos los profesores que comparten la idea de que ya no son válidas las prácticas educativas en las se antepone la teoría a la práctica, los conceptos a los procedimientos y el saber al hacer (Delalande, 2013).

Es interesante que el contenido de la asignatura de Música esté intrínsecamente relacionado con la improvisación. Esto resulta muy atractivo para los alumnos debido al placer que genera en los alumnos el desarrollo de su propia creatividad mediante la composición, entre otros. Sin embargo, la aplicación y enseñanza de dichos contenidos pueden ser muy distintos conforme a la metodología, los docentes, las aulas y los centros donde se impartan (López, 2018).



Es importante dar sentido a aquellos conocimientos que se van a enseñar, impartirlos de una manera contextualizada y con la intención de que los alumnos lo aprendan, ya sea a través de juegos, actividades lúdicas o proyectos innovadores. En lo que se refiere a la música, se pueden realizar numerosas actividades (donde además también se puedan trabajar otras áreas), por ejemplo, se puede elaborar y componer la letra y el ritmo de un rap o crear, componer e interpretar de la manera más realista posible sonidos de animales o cosas. “La educación se entiende como acción global, intencionada y contextualizada, dirigida por reglas sociales y personales y no tanto por leyes científicas” (Latorre, Del Rincón y Arnal, 2003, p. 36).

## **5.2. Metodologías integradoras**

Actualmente, la metodología integradora es una propuesta práctica que tiene como objetivo desarrollar el pensamiento crítico, practicar el diálogo y despertar la curiosidad y la creatividad.

La metodología basada en proyectos no resulta algo innovadora, aunque en las escuelas quiera darse ese enfoque. Desde los siglos XVI y XVIII varias enseñanzas superiores ya impartían este tipo de metodología. Uno de los autores más importantes del método por proyectos es Decroly, quien planteó y propuso los centros de interés (Lloscos, 2015).

Otros aspectos importantes de estas metodologías integradoras son el currículo integrado, la investigación interdisciplinar y transdisciplinar y las propuestas integradoras.

### **5.2.1. Centros de interés de Decroly: ‘Escuela por y para la vida’**

#### **- Los proyectos como metodología de aprendizaje**

Ovide Decroly fue un psicólogo, médico y pedagogo nacido en Bruselas en 1871. Este autor creó y desarrolló un nuevo método pedagógico centrado en la

observación de los niños y en su aprendizaje. Decroly apoyaba una educación centrada en los intereses y necesidades del niño, puesto que para él éstos serían los únicos que podrían mantener su motivación y atención en el proceso de aprendizaje. De esta manera, al asociar el aprendizaje a los intereses, afianzamos la curiosidad y la motivación del niño (Tiching, 2013).

Además, Decroly afirma que el pensamiento de los niños es sintético y no analítico, es decir, los niños ven el mundo como un todo y no fraccionado por partes. Por este motivo, el aprendizaje del alumnado se basa en la percepción y comprensión de un todo y, a partir de él, van hallando y desvelando los segmentos que lo forman a través del interés generado.

Para Decroly, el ambiente y el entorno en el que se lleva a cabo el aprendizaje tiene que ser estimulante y facilitar el descubrimiento, la observación y la libertad. Considera necesario adaptar los entornos y materiales a las necesidades individuales. Además, defiende que el aprendizaje debe estar asociado a los intereses de los niños, enlazando directamente estos intereses con sus necesidades (Tiching, 2013).

Un centro de interés abarca el respeto a las propias ambiciones del niño y a las presiones de la formación intelectual. Para poder llevar a cabo los centros de interés, Decroly expuso tres tipos de ejercicios:

- **Observación:** el estudiante fija el contacto directo con las situaciones y los objetos.
- **Asociación:** el estudiante relaciona en el tiempo, espacio, en la relación causa-efecto, en sus reacciones, etc.
- **Expresión:** el estudiante ejercita cálculo, lectura, dibujo, escritura, trabajo manual, etc.

Este método puede ser aplicado en case clasificando a los niños para poder conseguir clases homogéneas (nunca de más de 30 alumnos), eliminación del horario fijo, la enseñanza cíclica de los centros de interés o el método global en la enseñanza de la lecto-escritura son algunas de las propuestas de Decroly. Una metodología que el mismo autor define como cambiante, puesto

que “debe evolucionar y perfeccionarse constantemente”, de forma consecuente con sus propios principios.

Por lo tanto, los centros de interés de Decroly son un método globalizador que fue muy usado en los primeros años de escolarización, pero que conforme los alumnos van creciendo, se va perdiendo. Sin embargo, podría ser posible trabajar por centros de interés en Educación Secundaria.

Además, los centros de interés de Decroly se han derivado en las metodologías de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

#### **- Aprendizaje Basado en Proyectos**

Se puede designar el origen del Aprendizaje Basado en Proyectos hacia principios del siglo XX, en Estados Unidos, cuando William H. Kilpatrick, un experto en educación, hizo famoso el concepto mediante un texto titulado The Project Method en 1918 (AulaFacil, 2021).

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) sitúa al alumno en el protagonista y centro del aprendizaje. La clave de este método está en el ‘aprender a aprender’, desarrollar habilidades sociales y trabajar en equipo entre el alumnado a través de proyectos (Pereira, 2015).

Los medios para llevar a cabo el ABP en el aula son diversos.

Según Pereira, M. A. (2015), algunos de los aspectos esenciales del ABP son:

- Formular un reto o pregunta que desafíe y estimule: realizar una pregunta motivadora e interesante para que el alumnado vea sentido en aquello que esté aprendiendo.
- Realizar una investigación en profundidad: analizar las necesidades y peticiones de los destinatarios.
- Autenticidad del proyecto: un proyecto será auténtico cuando se centre en las expectativas, intereses, conocimientos y contexto del alumnado.
- Toma de decisiones del alumnado: los estudiantes deben sentir el proyecto como propio e involucrarse y trabajar en él.

- Reflexionar: el alumnado y el docente tienen que reflexionar sobre aquello que están aprendiendo y pensar cómo pueden añadir esos conocimientos en el proyecto.
- Realizar crítica y revisar: análisis crítico y revisión de la calidad del proyecto.
- Producto final: hacer llegar a la comunidad educativa, padres y todo el mundo qué es el aprendizaje por proyectos.

#### ▪ Ejemplo ABP: *El diario viajero*

Un ejemplo de Aprendizaje Basado en Proyectos se llama '*El diario del viajero*' elaborado por la docente Marina Tristán con su clase de Educación Primaria en el Centro Los Pinos, en Murcia. En él, el estudiantado ha sido el encargado de elaborar un diario con el que representar mapas o encontrar dónde están los países y las ciudades, entre otras cuestiones (Educación 3.0, 2019).



#### - Aprendiendo a través del arte

'Aprendiendo a través del arte' es un programa del museo Guggenheim de Bilbao en España, que se encarga de hacer estables las residencias de artistas en escuelas (Museo Guggenheim Bilbao, 2007). Este programa objeta en el contexto del País Vasco el proyecto Learning Through Art, que comenzó en el museo Guggenheim de Nueva York en el año 1970. En el año 1998 se llevó a cabo el proyecto en Bilbao, con la participación de las Universidades e Investigación del País Vasco, Departamento de Educación y al patrocinio de BBK. Desde entonces, han participado en el programa colegios como Bilbao,

Barakaldo, Vitoria o San Sebastián. La finalidad es reforzar el currículo de Educación Primaria mediante el arte contemporáneo.

Los artistas escogidos realizan un proyecto de 20 semanas de duración donde se trabaja de manera interdisciplinar distintas materias del currículo a través del trabajo por proyectos. Cada año se desarrolla una exposición en el museo Guggenheim con una muestra de los trabajos realizados y se publica un boletín notificando las prácticas realizadas (Museo Guggenheim Bilbao, s.f.).

#### **- Diálogos creativos**

‘Diálogos creativos’ es un proyecto que dio comienzo en el curso 2014-15 en el Centro Universitario Cardenal Cisneros. Este proyecto contacta con dos colegios públicos de Educación Primaria, artistas contemporáneos y estudiantes del Grado de Magisterio (Palacios, 2018; Fdez. Cao, Santos, Martínez, Cuesta, Palacios y Gamella, 2018; Gamella, Loren, Palacios y Aguado, 2017; Palacios, 2015).

El centro del proyecto trata de una exposición que el artista seleccionado lleva a cabo en el espacio expositivo que se disponga en el Centro Universitario al empuce del año académico. Las maestras de los colegios colaboradores visitan esta exposición y, en una reunión conjunta, con los docentes universitarios y el artista, se comienza a pensar en la forma que las posibles lecturas de la performance pueden conectar con aspectos y contenidos notables para el alumnado de Educación Primaria. Los artistas que colaboran en el proyecto adjudican una obra para que esté en el centro algunas semanas, lo que da la oportunidad para producir dinámicas inhabituales que rompan la rutina del aula y generen cuestiones que resulten líneas de trabajo a lo largo del proyecto.

Asimismo, los estudiantes de Magisterio tienen que preparar los talleres didácticos y responsabilizarse de la mediación para los niños de Primaria que tendrán que visitar la exposición al final del cuatrimestre (Palacios, 2018).

Dentro de este proyecto, los artistas están un par de días en el colegio con los alumnos de Primaria. Estas reuniones sirven para dialogar con los escolares y cambiar impresiones e ideas sobre la marcha de los proyectos artísticos. También se utiliza ese encuentro para realizar alguna experiencia creativa dirigida por la artista que conecta con el contenido del proyecto que se está realizando.

**- Impacto y beneficios educativos de las residencias de artistas en escuelas**

En las investigaciones que se realizan en colaboración con la universidad y la organización Chicago Arts Partnerships in Education (CAPE) se demuestra cómo las artes perfeccionan el rendimiento académico de los estudiantes con más dificultades, reduciendo las diferencias de agotamiento, cansancio y rendimiento en el aula y mejorando de esta manera la inclusión (CAPE, 2013).

Además, existen certezas sobre el incremento de la autoconfianza y la capacidad y motivación para aceptar riesgos y enfrentarse a retos (National Endowment for the Arts, 1976; Sanderson y Savva, 2004; Office for Standard in Education, 2006; Galton, 2009). Los artistas están capacitados para implantar un andamiaje muy útil y positivo en las tareas creativas, lo que aumenta la confianza del alumnado. Los estudiantes se sienten muy involucrados en estos proyectos, considerándose tratados de una forma distinta, donde se les “tienen en cuenta” (Galton, 2009; Burnard y Swann 2010) y valoran y aprecian las diferencias en cuanto a maneras de aprender de las artes frente a las demás materias (Sanderson y Savva, 2004; Hall y Thompson, 2007).

Gemma París señala cómo “el artista estimula a los niños a cuestionar cosas, identificar problemas y soluciones, con la oportunidad de discutir conjuntamente los procesos y aprender a identificar sus propias habilidades, así como creer en su identidad creativa” (París, 2019, p.66)

En ese ámbito, los artistas también trabajan muy bien con las emociones y generan relaciones con los alumnos que favorecen y estimulan el aprendizaje

(Burnard y Swann 2010; Galton, 2009; Hall y Thompson, 2007). Asimismo, se ha demostrado el incremento de cooperación y habilidades sociales y el progreso en alfabetización y habilidades de materias instrumentales cuando han sido trabajadas mediante los proyectos artísticos (Office for Standard in Education, 2006; CAPE, 2007).

Por último, se puede determinar que las maneras de enseñar de los artistas acostumbran a incidir en la forma de entender los contextos de aprendizaje y los espacios. Los artistas son más propensos a llevar las prácticas fuera del aula, utilizando el entorno natural, urbano o cultural del centro (Graham, 2009).

Hay algunos proyectos que suscitan que los grupos escolares salgan del aula habitual durante varias semanas continuadas y asistan a un teatro de la localidad para trabajar, colaborar y participar con los artistas (Bancroft, et al., 2008; París y Hay, 2018).

#### **- Dificultades y problemáticas de las relaciones entre artistas y escuelas**

Si bien es cierto que estas propuestas siguen empleando un lugar marginal en la mayor parte de los currículos, separadamente del país del que hablemos. Para muchos autores, en la mayoría de las prácticas mencionadas son desaprovechadas el poder transformador de las artes.

Es indudable que las características del centro escolar, su proyecto y sus principios educativos pueden estar más o menos conforme con la manera de trabajar de los artistas y sus finalidades, pero también es verdad que puede darse el caso de que el mismo proyecto pueda tener un efecto de cambio en un centro que, en principio, pueda parecer poco expuesto al mismo.

Burnard y Swann (2010) y Paek (2018) destacan que, en muchas ocasiones, los artistas participan poco en los procesos de planificación curricular en los centros escolares y que se sopesa que no tienen un conocimiento de los

contenidos curriculares que se tienen que enseñar. También es frecuente la dificultad para abarcar las finalidades del trabajo del artista en su participación en el centro (Galton, 2009).

- **Artistas en las escuelas. ¿Una propuesta para la mejora educativa?**

La participación de artistas en las escuelas crea beneficios educativos en la manera en la que los estudiantes y los maestros aprenden y en algunas ocasiones pueden incluso ayudar a cambiar las prácticas escolares. La clave de esta influencia se encuentra en cómo se diseminan y encadenan las formas de pensar y sentir del artista en el sistema escolar elaborando una construcción de ideas y maneras de hacer y experimentar. Para ello, algo fundamental para tener en cuenta son las metodologías, los espacios y las miradas.

En cambio, son prácticas que pueden resultar complejas e incluso no sencillas de poner en marcha, que a menudo implican una participación entre diferentes agentes locales: museos, colegios, fundaciones, instituciones culturales, centros, universidades, asociaciones de artistas, y otros organismos relacionados el arte profesional, la cultura o la educación. Cada una de las instituciones tiene que asumir un rol y la mediación se manifiesta como una cuestión muy relevante. El conocimiento de cuestiones específicas en relación con las dimensiones pedagógicas, de la realidad escolar, la investigación sobre los resultados, la gestión de los tiempos o espacios o la definición de objetivos puede necesitar de la colaboración de la universidad o de otros colectivos de administración de proyectos culturales con más experiencia. Sin estos requisitos, proyectos cargados de buenas intenciones pueden resultar acabando un fracaso.

Por ello, es importante que se presenten en nuestro país más proyectos como los anteriormente señalados, que se fijen y que a su vez puedan producir investigaciones sobre sus metodologías y resultados para que dicho conocimiento sea alcanzable y pueda facilitar el desarrollo de otros proyectos. Al mismo tiempo, es necesaria una apuesta más audaz por parte de



las instituciones para promover y apoyar la inclusión de las artes en las escuelas a través de la colaboración con artistas. No falta convicción de que ese camino es un camino beneficioso en el que vale la pena invertir recursos.

### **5.2.2. Currículum integrado**

El currículum integrado es una disciplina que rompe con los modelos fijados de un currículum regular que considera varias áreas y disciplinas separadas entre sí. Por lo tanto, cualquier proyecto se puede organizar de maneras muy diferentes, rompiendo con la tradición y la costumbre de impartirlo mediante asignaturas. Haga lo que se haga, siempre es necesario realizar una reflexión previa sobre los argumentos y consecuencias de las soluciones que se determinen.

Los educadores deberían implementar en las aulas el currículum integrado para mejorar la calidad y efectividad de la enseñanza, sin eludir la parte creativa y motivadora en el desarrollo de contenidos. Para llevar a cabo este tipo de currículum, es necesaria una conexión de un enfoque más globalizado o integrado, donde se realicen actividades, talleres y experimentos que tengan que ver con un mismo tema usando distintas disciplinas pedagógicas (Barreno, 2021).

Según el Real Decreto 126/2014 (BOE, 2014), por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, *para una adquisición eficaz de las competencias y su integración efectiva en el currículo, deberán diseñarse actividades de aprendizaje integradas que permitan al alumnado avanzar hacia los resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo*. Es importante percibir el conocimiento científico como un saber integrado, que se divide en diferentes disciplinas, así como aplicar y conocer los métodos para identificar los problemas en los diferentes campos de la experiencia y del conocimiento.

### **5.2.3. Investigación interdisciplinar y transdisciplinar**

La interdisciplinariedad se logra al integrar distintas disciplinas para delinear “interobjetos”. Se escoge profesorado con formación y capacidad multidisciplinar, y se considera que es una práctica docente e investigadora interdisciplinar.

Autores como Piaget han señalado que la interdisciplinariedad forma una metodología. Además, la interdisciplinariedad se presenta como una metodología propia de unos objetos y propiedades que poseen una naturaleza compleja. En general, este es el asunto de las ciencias humanas y sociales y, particularmente, el de la educación y las artes (Piaget, 1979).

La interdisciplinariedad surge como una metodología investigadora y formativa propia de unos estudios posteriores a la formación disciplinar, y más conveniente a la práctica profesional, ya que los reales problemas prácticos del mundo son complejos y, por tanto, interdisciplinarios (Sánchez, 2010). Además, el conocimiento de la realidad también es complicado.

Un planteamiento interdisciplinar puede aportar a un aula de Educación Primaria la ayuda en el desarrollo de algunas aptitudes. Además, facilita la ocasión de acercarnos a los intereses de los alumnos, para así conseguir un aprendizaje significativo para ellos. Cuando el fin tiene significado para los estudiantes, es mayor la motivación de cara al proceso de aprendizaje y esta parte de sus propios intereses (Educación 3.0, 2020).

Concordamos con Dayami Pérez et al (2010:3) que la interdisciplinariedad es más que una simple metodología; es un paradigma, una forma de entender la realidad y el conocimiento sobre la misma. Como ya se ha mencionado, la realidad y el conocimiento son complejos. Esto no quiere decir que “todo es válido”. La interdisciplinariedad es una forma de acercarse a algunos problemas, temas y conceptos que por su compleja naturaleza deben ser tratados

interdisciplinariamente. Esto ocurre en la Educación Artística. Se puede llegar a pensar que la interdisciplinariedad es una metodología multifacética cuya utilidad requiere cambios radicales en la docencia, organización e investigación (Gustems, Sánchez, Duran y Burset, 2013).

La transdisciplinariedad es ir un paso más delante de la interdisciplinariedad, ya que implica mayor grado de integración.

Según Hirsch Hadorn et al. (2008), la investigación transdisciplinar se basa en:

1. Abordar problemas del día a día.
2. Repercutir a paradigmas disciplinares mediante una perspectiva integradora.
3. Tener un carácter participativo, con una gran variedad de actores implicados de diferentes sectores y ámbitos.
4. Aspirar a la unidad de conocimiento yendo más allá de las disciplinas.

La transdisciplinariedad en el ámbito educativo se caracteriza por los siguientes aspectos fundamentales:

1. Integración curricular en torno a diferentes materias: dicha perspectiva se ha conceptualizado también como multidisciplinariedad o interdisciplinariedad (Drake y Burns, 2004). La transdisciplinariedad discurre en una perspectiva integradora (Marshall, 2014), que intenta hacer desaparecer las fronteras entre las asignaturas en una integración real en cuanto los procesos de enseñanza-aprendizaje.
2. Globalidad y unidad del conocimiento. Un sistema sería definido como un conjunto de elementos relacionados entre sí y en interacción (Bunge, 1980). Dicha idea se correspondería con la perspectiva de Morin (1999) en el ámbito educativo, para quien la complejidad del conocimiento y la integración se convierte en una cuestión esencial: “un conocimiento dividido según sus disciplinas dificulta en muchas ocasiones operar la unión entre las partes y las totalidades y debería dar paso a una manera de conocimiento capaz de aprender los objetos en sus complejidades, sus contextos, sus conjuntos” (Morin, 1999, p. 2).

3. Enlazar el aprendizaje con el mundo real: la transdisciplinariedad debería abordar problemas complejos, reales y socialmente relevantes (Burger y Kamber, 2003), y que consienta alcanzar soluciones razonables (Soublis Smyth, 2017).
4. Distintos participantes implicados de diferentes sectores y ámbitos. El rol de los estudiantes es activo (Park y Son, 2010), participando en la toma de decisiones en los procesos de enseñanza-aprendizaje, y asumiendo y aceptando una variedad de roles (Adams Gibson y Muller, 2008).

#### **5.2.4. Propuestas integradoras**

Las ideas musicales de Orff se pudieron llevar a cabo en la escuela de música y danza llamada Güntherschule, que se fundó en el otoño de 1924 en Múnich donde, tanto Günther como Orff, emprendieron un sistema de enseñanza que pretendía conectar en un mismo plano al desarrollo de las habilidades musicales con la danza y el movimiento.

El método Orff, tal y como lo conocemos ahora, comienza después de la II Guerra Mundial, cuando Carl Orff junto con su mejor alumna, Gunild Keetman (1904-1991), lleva a cabo un sistema donde los alumnos aprenden música de manera activa.

Los dos publicaron música compuesta exclusivamente para los niños, que podía ser bailada, tocada y cantada por ellos. A su vez, animan la improvisación de nuevas ideas que los dirijan a elaborar su propio mundo musical. Orff afirma que “las ritmas infantiles son el punto de comienzo más natural que se trabajan con niños, la riqueza de las antiguas canciones infantiles”.

Una de las propuestas que se pueden llevar a cabo es que los alumnos experimenten los elementos musicales desde la palabra y el cuerpo como generadores de melodías y ostinatos que luego formarán un juego de capas musicales que acompañarán a una canción.

Normalmente, el juego es el componente motivador de toda la sesión, pero otras veces es el uso de los materiales no estructurados para reproducir series melódicas o rítmicas, lo que nos lleva a investigar motivos

musicales. También una historia es una buena forma de conectar distintos contenidos que quieren trabajarse en una secuencia.

El componente generador es muy importante y sobre todo en los más pequeños. De esta forma, todo el alumnado va poniendo en práctica las destrezas musicales, las habilidades psicomotoras y las capacidades necesarias para cantar, tocar, bailar, improvisar y elaborar su propia música.

Una propuesta globalizadora puede ser trabajar la música integrándola con las artes visuales y la danza. El desarrollo de muchas habilidades requiere mucho de ti.

Otra propuesta es trabajar en proyectos de artes plásticas y visuales que estén conectados a las canciones que representamos en clase. La canción es el componente integrador de las propuestas, puesto que relata una historia, muestra unos materiales sonoros que pueden ser imaginados visualmente y a su vez pueden ser trabajados a nivel de plástica y de conciencia corporal. En ocasiones, una canción se determina en un tipo de obra artística que evidencia su historia (y las técnicas usadas van cambiando, ya sea acuarelas, ceras, plastilina, temperas, collage, etc.). Otras veces, la obra interpreta la forma de la obra musical o el movimiento (figuras geométricas, patrones, arte abstracto, esculturas con barro, etc.). En otros casos, se producen intercambios en los roles y el producto artístico visual pasa a ser un soporte sonoro o partitura para la hora de improvisar con instrumentos. Una manera importante de trabajar es la colaborativa, donde dos o más niños interactúen entre ellos para llevar a cabo el proyecto artístico.

Solo un profesor adaptadamente formado en las artes puede emitir una experiencia lo suficientemente rica a los estudiantes para que el aprendizaje se convierta en una experiencia significativa y profunda (Santamaría, 2019).

La clave de estas metodologías es que los alumnos desarrollen una confianza en sus habilidades expresivas que les haga optimar sus competencias artísticas. De esta manera, los estudiantes alcanzarán una competencia artística y musical

mediante las cuales se puedan ir abordando después tareas más complejas. Lo cual además de ser gratificante, plantea retos para el futuro.

Cualquier metodología activa, centrada en el estudiante como protagonista de su propio aprendizaje, donde el docente esté de manera adecuada formado para una aplicación eficaz de la misma, y contando con los medios y recursos necesarios para realizarlo, crea aprendizajes significativos y ese mismo concepto lleva al docente a la interdisciplinariedad y a la búsqueda de nuevas vías que animen a los estudiantes a aprender (Santamaría, 2019).

De ahí que la metodología Orff se considere una metodología vital para la Educación Primaria en los centros.

#### ▪ Ejemplo de proyectos integradores

Un ejemplo de propuesta integradora se encuentra en las aulas del centro Escola Sadako, en Barcelona. En este centro concertado de Educación Primaria y Secundaria no existen pupitres individuales, pues el equipo docente apuesta por el aprendizaje colaborativo y las habilidades ‘changemaker’. A parte de esto, se trabaja el emprendimiento social (aprendizaje-servicio) y presta interés a la educación emocional, de carácter social y filosófica. En vez de utilizarse los libros de texto, se emplean itinerarios didácticos.

El colegio NAU Escola en las Islas Baleares, es un centro de Educación Infantil y Primaria donde el arte y la creatividad juegan un papel básico. Gracias a esta metodología, se potencia el descubrimiento mediante materiales manipulativos, la experimentación y juegos que facilitan el aprendizaje autónomo y vivencial.



## **6. Propuesta didáctica: Aprendemos divirtiéndonos**

### **Descripción general**

La propuesta didáctica que se detalla a continuación se trata de un proyecto educativo interdisciplinar destinado al alumnado del nivel de sexto de Educación Primaria. Los docentes que los acompañarán en este proyecto (en el aula y a las salidas) serán los maestros de Música y el tutor de aula.

Los objetivos de la propuesta didáctica son:

1. Conectar con los diferentes espacios que nos proporciona la naturaleza.
2. Desarrollar los procesos cognoscitivos.
3. Aumentar el sentimiento de pertenencia de la propia ciudad.
4. Comprender o entender la historia local y sentirla cerca.
5. Adquirir técnicas de trabajo en equipo (cooperar).
6. Trabajar la expresión oral y coger confianza consigo mismos para que a la hora de participar en algún debate tengan la capacidad de exponer sus propias ideas y conocimientos sin miedo a expresarse y al qué dirán.

Parte de este proyecto se llevará a cabo en el parque de la Magdalena, puesto que es un entorno con una gran variedad de lugares del medio diferentes, como es la playa, el palacio, el minizoológico (fauna), el parque, las zonas verdes (flora), antigüedades (historia), etc., pues se puede sacar mucho partido y contenido a la hora de aprender nuevos conocimientos y medios de la naturaleza diferentes. Además, se pueden realizar interesantes actividades dentro de este entorno natural.

El alumnado deberá aprender a conectar con el medio ambiente y darle un sentido práctico al mismo por medio de la creatividad, así como interactuar con este, desarrollar una sensibilidad, conciencia, participación, responsabilidad,

interés y valor al medio que nos rodea; así como llevar a cabo el aprendizaje de aula en un lugar externo y ajeno del centro educativo.

En cuanto a la temporalización del proyecto, se realizará en ocho sesiones distribuidas en dos semanas seguidas. La primera semana será para investigar acerca del contexto donde trabajarán los alumnos, la realización de la yincana en el parque de la Magdalena y el feedback de lo que nos ha parecido el proyecto de cada grupo.

La segunda semana (que será la semana siguiente de la primera parte del proyecto) se trabajará en clase “música en el cine” y se hablará de cómo se distribuirán y trabajarán el guion. Una vez este esto, iremos al parque de la Magdalena para que cada grupo realice su performance y reelaborar guiones (si fuese necesario).

La puesta en práctica de esta propuesta tendrá lugar en el recinto de la Magdalena, donde tendrán que trabajar durante dos días alternados de jornada lectiva una yincana y una performance.

### **6.1. Desarrollo de la propuesta didáctica**

La propuesta didáctica está organizada en seis etapas que se detallan a continuación:

<b>ETAPA</b>	<b>NOMBRE / TÍTULO</b>	<b>ESPACIO</b>
Etapa previa	Investigamos en el aula	Aula
Primera etapa	Visitamos el parque de la Magdalena	Parque de la Magdalena
Segunda etapa	Hacemos feedback y comentamos aspectos importantes	Aula



Tercera etapa	Música en el cine	Aula
Cuarta etapa	Segunda visita al parque de la Magdalena	Parque de la Magdalena
Quinta etapa	Reflexión grupal final	Aula

#### 6.1.1. **Etapla previa:** Investigamos en el aula.

Los alumnos tendrán que investigar en clase acerca del parque de la Magdalena y la historia de esta, para conocer y conectar más con el entorno donde tendrán que desarrollar próximas actividades.

En clase se les pedirá con una semana de antelación que busquen información acerca de la historia del parque de la Magdalena, donde podemos encontrarnos el minizoológico, el palacio, antigüedades, la fauna y flora del lugar, etc. Una vez que esto esté hecho, pondremos en clase en común todas las ideas que salgan, y una vez que tengamos suficiente información, será cuando acudamos al parque.

#### 6.1.2. **Primera etapa:** primera visita al parque de la Magdalena.

El alumnado acudirá al parque de la Magdalena y contactará con su entorno. Además, se realizará la actividad de la yincana.

Al llegar al parque, se dividirá a la clase por grupos, de forma que queden cinco grupos de unas cinco personas en cada uno aproximadamente.

Cuando todos los grupos estén formados (ellos se encargarán de decidir con quien ponerse), comenzaremos con una yincana. Cada grupo tendrá que escoger un sobre que será su mapa o guía para realizar la actividad. En dicha guía, tendrán las pistas que deberán seguir para ir llegando a cada prueba que tendrán que ir superando

para poder continuar y llegar a la “sorpresa” de la misma, es decir, una vez que cada grupo haya acabado el juego podrán saber qué premio o ventaja se esconde para los ganadores.

La actividad estará compuesta por cinco pruebas. Para algunas pruebas tendrán que encontrar un código QR o una cartulina, mediante las cuales podrán acceder a realizar las actividades que les correspondan. Para ello, cada grupo deberá tener durante la yincana una Tablet que llevaremos del colegio (el maestro o maestra le dará a cada grupo el dispositivo correspondiente) y un bolígrafo. Cuando las pruebas se hayan completado con éxito, tendrán que llamar al profesor para que les vaya sellando el mapa que lleven y puedan continuar. A pesar de que todos trabajarán con las mismas asignaturas/materias, cada grupo contará con actividades diferentes al resto de grupos.

En la primera prueba tendrán una actividad de Ciencias Sociales, donde tendrán que resolver un pequeño cuestionario desde la aplicación de Kahoot donde podrán acceder a él gracias a un código QR que se les facilitará cuando lleguen al lugar donde tienen que hacer la prueba. Gracias a la Tablet que llevará consigo cada grupo, podrán escanear dicho código que los llevará al Kahoot, donde les aparecerán preguntas que tengan que ver con la historia de la Magdalena (las cuales tienen que sonarles porque ya las han tenido que ver en clase).

La segunda prueba será de Matemáticas, y para esta actividad se encontrarán con una cartulina donde tendrán que completar una serie de actividades, como, por ejemplo, resolver acertijos, problemas matemáticos, hallar la geometría del Palacio de la Magdalena, etc., de manera que podrán pasar a la siguiente prueba cuando hayan completado todo correctamente.

La tercera prueba será de Ciencias Naturales, donde tendrán que acceder por medio de un código QR a otra aplicación llama Socrative (una herramienta que permite producir cuestionarios y encuestas, en donde, además, se puede conocer las respuestas de los alumnos en tiempo real). En dicha plataforma se les planteará una batería de preguntas sobre los seres vivos que se encuentran en el recinto de la Magdalena, su fauna, su flora, etc. Además, se les presentará una serie de sonidos y tendrán que saber relacionarlos con aquellos con los que se correspondan. Finalmente, se les dará una ficha donde tendrán que rellenar un “Compara y contrasta” de las diferencias entre la foca y el león marino (Anexo 1).

La cuarta prueba consistirá en diseñar un dibujo de un mapa del recinto de la Magdalena, donde se les pedirá que lo realicen a través de la creatividad utilizando un mínimo de elementos u objetos. Por ejemplo, pueden construirlo con hojas, palos, arena, piedras, conchas, etc. Con esta actividad se quiere que trabajen la Educación Artística (Plástica).

En la quinta y última prueba que será la de Música y Lengua Castellana y Literatura, tendrán que diseñar un divertido rap y ponerle ritmo, ya sea con su propio cuerpo o con algún objeto que crean conveniente. Para la hora de diseñar la canción tendrán que contar con unas palabras que se encontrarán en la cartulina donde se les explicará la actividad, es decir, la canción deberá incluir palabras de las cuales se hayan hablado en la prueba, por ejemplo, palacio, parque, playa, minizoológico, pingüinos, focas, etc. La finalidad de esta actividad es darle un toque de humor para cerrar de una bonita manera la yincana. Se valorará la creatividad de la letra y el uso de rimas. Si la canción de cada grupo está aceptable, se les dará por finalizada la prueba.

Estaría bien una recompensa por el grupo que gane la prueba, como podría ser un diploma, quince minutos antes al recreo o elegir dos o tres canciones para escuchar en clase.

Además, el grupo que mejor canción componga también se llevará un premio, puesto que la canción la puntuaremos en clase el siguiente día y la que más puntos obtenga ganará.

#### 6.1.3. **Segunda etapa:** feedback en el aula de la primera actividad.

Valorar entre todos en el aula la calidad y la cantidad de las pruebas que hemos realizado de la yincana y qué mejoraríamos. Mirar en clase lo que ha hecho o diseñado cada grupo en las pruebas que conllevan una elaboración, cooperación, coordinación o creatividad en equipo.

#### 6.1.4. **Tercera etapa:** música en el cine.

En el aula: escuchar sonidos de ambiente, efectos sonoros, ver la función que tiene la música en el cine, analizar escenas y qué función cumplen y realizar algunos juegos de teatro que sirva como preparación para que cada grupo pueda construir el guion.

Elaboración de los guiones: en clase, se les dejará tiempo y alguna sesión para ver todas las cosas necesarias para poder construir una performance, así como enseñarles ejemplos. Además, tendrán que preparar el guion y elegir los personajes que interpretará cada uno. El escenario donde cada grupo hará su actuación servirá para ensayar todo lo que previamente en clase hayan ido construyendo y donde, finalmente, tendrán que interpretar su performance.

En cuanto al guion, se les dará la opción de que lo hagan a voz hablada o a través de la mímica. Por lo tanto, tendrán que ensayar igualmente preparen lo que preparen.

Por otro lado, contarán con la disposición de instrumentos u objetos como el triángulo, la caja china, vasos, tambores, etc., los cuales les

servirá de gran ayuda para representar determinados sonidos de cosas que no van a tener disponibles o a mano en la realidad, como puede ser la llegada de un animal pesado o la llamada en timbre al palacio.

Se les pedirá que empleen elementos innovadores o novedosos, trabajen bien con la mímica o el lenguaje hablado, en la expresión corporal y sepan interpretar correctamente y de la mejor manera que puedan los sonidos.

#### 6.1.5. **Cuarta etapa:** segunda visita al parque de la Magdalena.

Esta visita servirá para ensayar y representar cada grupo su performance. Se presentará una reelaboración de guiones si fuese necesario.

Elegirán el contexto desde los que mejor quedaron en la actividad anterior (la yincana) hasta los últimos clasificados. Se contarán con cinco lugares del recinto diferentes para realizar la performance: la zona del palacio, la playa, el minizoológico, el parque y los barcos. Allí tendrán que interpretar una obra que tenga relación con el contexto y el lugar donde se encuentren.

Una vez lo tengan todo preparado y estén listos para actuar, se les dará el “sobre de la maldad” donde dentro habrá escrito algo aleatorio que no se esperen y se las tengan que apañar. Por lo tanto, tendrán que readaptar el guion con aquello nuevo o inesperado que pueda ocurrir. Por ejemplo, meter a un compañero de otro grupo en otra actuación, dar un vestuario a un personaje de otra historia que no tenga nada que ver, si se encuentran en el palacio meterles una música de reggaetón en vez de calmada, etc.

La obra que cada grupo interpretará será evaluada a través de una rúbrica de evaluación, donde lo detallaré más adelante.

#### **6.1.6 Quinta etapa:** Reflexión grupal final.

Una vez que se hayan realizado todas las performances y las dos visitas al parque de la Magdalena, concluiremos la propuesta con una reflexión grupal para destacar y detallar los aspectos más importantes de esta propuesta y lo que cada uno haya aprendido de ella.

### **6.2. Metodología**

La metodología llevada a cabo en esta propuesta didáctica tendrá como uno de los objetivos más importantes el conseguir el aprendizaje significativo, es decir, lograr que, a través de actividades dinámicas, juegos lúdicos e interacción con el medio, los niños aprendan todos los contenidos enseñados y estos permanezcan en sus mentes.

Las actividades que se realizarán en esta propuesta didáctica tendrán una perspectiva globalizadora, puesto que estarán integradas todas las materias en el proyecto que se llevará a cabo. Además, procuraremos partir de los conocimientos previos de los estudiantes para obtener una mejor comprensión acerca de los nuevos contenidos. Los maestros procurarán hacer sentir interesados a los alumnos en este proceso de enseñanza-aprendizaje y les ayudarán siempre que lo necesiten.

Como anteriormente he especificado, se llevarán a cabo cinco etapas dentro de esta propuesta didáctica que serán llevadas a cabo en el aula y en el parque de la Magdalena.

En la parte de la performance resultará de gran relevancia el efecto sorpresa, puesto que es una forma ideal de trabajar la creatividad con el alumnado a través de una dinámica divertida. Tendrán que ingeniárselas para saber cómo solucionar la situación con el personaje intruso e inesperado que se le añada a la historia.

### **6.3. Evaluación**

Dicha propuesta didáctica se evaluará a través de una rúbrica de evaluación. Para ello, se tendrán en cuenta ciertos aspectos que se detallan a continuación en cada una de las dos actividades:

- YINCANA: Se puntuará y evaluará la actitud y el interés que los alumnos tengan a la hora de explorar el medio. Se tendrá en cuenta la distribución de las tareas, participación y colaboración, interacción entre los miembros de los equipos de la clase y el cumplimiento de funciones y responsabilidades.
  
- PERFORMANCE: Se puntuará y evaluará la actitud y el personaje de cada uno, la entonación, el vestuario, los sonidos empleados, la música de fondo que cada grupo haya metido en diferentes escenas (música romántica en escenas de amor/ música de terror en escenas de miedo o angustia). Pero, sobre todo, se evaluará la creatividad de cada performance.

### RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA YINCANA

REA Trabajo por proyectos. “Rúbrica de evaluación del trabajo en equipo”, de CeDeC (2017).

ASPECTOS	4. SOBRESALIENTE	3. NOTABLE	2. APROBADO	1. INSUFICIENTE
<b>DISTRIBUCIÓN DE LAS TAREAS</b>	Las tareas han sido repartidas entre todos los miembros del grupo.	Gran parte de la tarea ha sido repartida de manera equitativa entre todos los miembros del grupo.	Solo una parte de la tarea ha sido repartida equitativamente entre los miembros del grupo.	El reparto de las tareas ha sido muy desigual entre todos los miembros del grupo.
<b>PARTICIPACIÓN Y COLABORACIÓN</b>	Todos los miembros del grupo han participado de forma activa en las tareas del proyecto y han colaborado ayudando a los demás compañeros.	Gran parte de los miembros del grupo han participado de manera activa en las tareas del proyecto y han colaborado ayudando a los demás compañeros.	Solo una parte de los miembros del grupo ha participado de manera activa en las tareas del proyecto y han colaborado ayudándose entre sí.	Muy pocos miembros del grupo, o ninguno, ha participado activamente en las tareas del proyecto y no ha habido ayuda ni colaboración entre los compañeros del grupo.
<b>CUMPLIMIENTO DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES</b>	Todos los miembros del grupo han ejercido y cumplido sus funciones y responsabilidades a la perfección.	Gran parte de los miembros del grupo han ejercido y cumplido sus funciones y responsabilidades.	Solo una parte de los miembros del grupo han ejercido y cumplido sus funciones y responsabilidades.	Muy pocos miembros, o solo uno del grupo, se ha encargado de ejercer y cumplir las funciones y responsabilidades.
<b>INTERACCIÓN ENTRE LOS MIEMBROS DE CADA GRUPO</b>	En todas las tareas, los miembros del grupo han expresado libremente sus puntos de vista y opiniones; han escuchado las de los demás y han sabido llegar a un acuerdo.	En la mayor parte de las tareas, los miembros del grupo han expresado con libertad sus opiniones; han escuchado las de los demás y han sido capaces de llegar a un acuerdo.	A la hora de tomar decisiones en las tareas, solo una parte de los miembros del grupo han expresado con libertad sus opiniones; han escuchado las de los demás y han sabido llegar a un acuerdo.	A la hora de tomar decisiones en las tareas, solo un miembro del grupo ha expresado con libertad su opinión, no ha existido diálogo y se ha acabado imponiendo la opinión de una sola persona.



## RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA PERFORMANCE

ASPECTOS	4. SOBRESALIENTE	3. NOTABLE	2. APROBADO	1. INSUFICIENTE
<b>ADPTACIÓN DE LOS GUIONES A LA PERFORMANCE</b>	El guion fue adaptado de manera correcta, hubo buena interacción y diálogo entre los personajes y la historia fue coherente.	El guion fue adaptado de manera correcta, hubo suficiente interacción y diálogo entre los personajes y la historia se entendió.	Hubo diálogo entre los personajes, pero a la historia le faltó desarrollo o desenlace.	En la adaptación del guion hubo poco diálogo, le faltó coherencia, el desarrollo o desenlace fue inconsistente.
<b>CREATIVIDAD. ADAPTACIÓN A CUALQUIER SITUACIÓN QUE PUEDA SURGIR</b>	Ante un inesperado giro de los acontecimientos, se logra rehacer y sacar la historia hacia delante con éxito y de forma natural y creativa.	Ante un inesperado giro de los acontecimientos, se consigue sacar la historia hacia delante.	Ante un inesperado giro de los acontecimientos, se consigue sacar la historia hacia delante, pero con ayuda de otro grupo.	Ante un inesperado giro de los acontecimientos, no se consigue sacar hacia delante la historia y no se hace uso de la creatividad.
<b>USO DEL LENGUAJE</b>	Lenguaje claro, sencillo, asequible al receptor. Se utiliza con propiedad.	Lenguaje claro, sencillo y asequible al receptor.	Lengua sencillo y asequible al receptor.	El lenguaje no es claro ni comprensible.
<b>CONCORDANCIA ENTRE LAS SITUACIONES Y EL USO DE SONIDOS</b>	La relación entre las situaciones y los sonidos tiene una excelente concordancia y sentido.	La relación entre las situaciones y los sonidos tiene sentido.	La relación entre las situaciones y los sonidos tiene sentido, pero se podría mejorar.	La relación entre las situaciones y los sonidos no tiene concordancia ni sentido.
<b>INTERÉS</b>	El grupo muestra ganas y un excelente interés por la actividad.	El grupo muestra interés por la actividad.	El grupo muestra las mínimas ganas por realizar la performance.	El grupo no muestra interés ni ganas en la actividad.

<b>ESCENOGRAFÍA Y ELEMENTOS VISUALES</b>	Se adaptaron al espacio y supieron ilustrar la performance de manera excelente.	Se adaptaron al espacio y supieron ilustrar la performance de manera correcta.	Se adaptaron al espacio, pero no supieron ilustrar de manera correcta la performance.	No han sabido adaptarse correctamente al espacio ni ilustrar la performance de manera correcta.
<b>CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES</b>	El grupo se preocupó de caracterizar a todos los personajes, incluyendo vestimenta apropiada, antifaz, maquillaje y accesorios.	El grupo consigue caracterizar correctamente a los personajes, pero pueden incluir algún accesorio de más.	El grupo saca adelante su personaje, pero no incluye ninguna vestimenta, antifaz, maquillaje o accesorio.	El grupo no se preocupó de caracterizar sus personajes ni incluir alguna vestimenta, antifaz, maquillaje o accesorio.
<b>PUESTA EN ESCENA DE LA PERFORMANCE</b>	La performance se sacó adelante con todos los elementos propuestos y solicitados. Por lo tanto, la puesta en escena fue muy buena.	La performance estuvo medianamente completa con gran cantidad de los elementos solicitados. Por lo tanto, la puesta en escena fue buena.	La performance estuvo aceptable, presentando alguno de los elementos propuestos. Por lo tanto, la puesta en escena fue suficiente-aceptable.	La performance estuvo incompleta, sin presentar algunos de los elementos solicitados. Por lo tanto, la puesta en escena fue regular-mala.

(Sanz, 2013).

#### **6.4. Expectativas sobre los resultados**

Al final de este proyecto, se espera que todos los alumnos de este curso (6º Educación Primaria) hayan adquirido, en mayor o menor medida, las competencias básicas de los conocimientos impartidos tanto en el aula como en la parte práctica del proyecto, y hayan aprendido a trabajar en equipo de mejor manera que en anteriores ocasiones a través de la elaboración de la yincana y de la puesta en escena de la performance.

Además, se prevé que el alumnado supere satisfactoriamente estas actividades, dado a que la puesta en marcha de estas les resulte útiles y llamativas. Por lo tanto, los estudiantes responderán bien ante las actividades relacionadas con todas las materias, donde la asignatura de Música jugará un gran papel en dicha propuesta.

También se cuenta con que los alumnos hayan conectado con los diferentes espacios que nos proporciona la naturaleza, habiendo cooperado y adquirido técnicas de trabajo en grupo para la hora de trabajar en equipo con sus respectivos compañeros. Habrán desarrollado los procesos cognoscitivos a la hora de realizar las actividades tanto en la investigación en el aula como en la parte práctica en el parque de la Magdalena. A parte de esto, se prevé que haya aumentado su sentimiento de pertenencia en la propia ciudad y que hayan aprendido o entendido un poco más la historia local, más concretamente, del parque de la Magdalena.

En cuanto a la performance, se espera que a través de la expresión oral hayan cogido más confianza consigo mismos para que, de cara al futuro, por ejemplo, a la hora de participar en algún debate o exponer una opinión, tengan la capacidad de exponer sus propias ideas y conocimientos sin miedo a expresarse y al qué dirán.

En cuanto a la resolución de las actividades y al desarrollo de estas, se podrá observar que los niños optan por cambiar asiduamente de dinámica o por introducir variables en las actividades, como, por ejemplo, cuando se introduce el efecto sorpresa en la performance. Se espera que este tipo de cosas enganchen y llamen la atención de los alumnos.

Gracias a esta propuesta, los niños desarrollarán la creatividad a la hora de realizar la performance, la resolución de problemas en la yincana, el trabajo en equipo, la expresión oral de los niños en las actividades y a través de las charlas y los feedback que se realizarán en clase después de las visitas. Además, habrán obtenido grandes beneficios haciendo referencia al ámbito socioafectivo.

En cuanto a la actividad que más se prevé que motive al alumnado es la yincana, puesto que todos querrán ganar la prueba y estarán luchando por conseguir el objetivo de llegar al final de la actividad. Además, a la hora de crear el rap se divertirán bastante y sacarán una buena composición. Esto no quita para que la performance también sea una actividad que la disfruten, pues habrá momentos cargados de risas interpretando personajes y representándolos con sus vestimentas y espontaneidades que surjan.

Por otro lado, siguiendo la línea de Vygotsky, es de gran importancia conectar de la mayor manera posible, los contenidos previos que sabían de lo que concernía a la propuesta con los conocimientos nuevos que ya poseen. Esto se habrá podido comprobar al final de la propuesta, a través del feedback final y reflexión grupal que hagamos entre todos.

En cuanto a los contenidos, habrán podido conocer mucho más acerca del parque de la Magdalena, de su fauna y flora y, sobre todo, de la música en el cine, que lo habrán tenido que poner en práctica en la performance gracias a los conocimientos anteriormente impartidos en el aula. Además, habrán tenido que relacionar con todas las áreas de estudio estos proyectos.

## **7. Conclusiones**

Para finalizar esta propuesta, se puede concluir que educar a través de proyectos interdisciplinares presenta una gran cantidad de beneficios en el estudiantado. Gracias a este tipo de propuestas didácticas podemos comprobar que se mejora el aprendizaje de las áreas de Educación Artística, sobre todo a la hora de tener que expresarse oralmente, ya sea representando una performance o cantando una canción. Habrán aprendido técnicas y contenidos concretos con relación a la música en el cine para la hora de realizar la performance.

Además, otro beneficio que se puede ver es la mejora de las relaciones interpersonales e intrapersonales. Esta actividad resulta muy útil, necesario y de gran relevancia para el alumnado, puesto que debido a su carácter creativo y lúdico hace que aquellos contenidos que pueden resultar más teóricos o densos se conviertan en interesantes y atractivos para el alumnado.

## 8. Referencias bibliográficas

- Alsina, P. (2010a). Programar para enseñar musicalmente. En A. Giráldez (Coord.), *Didáctica de la Música* (pp. 13-34). Barcelona: Graó.
- AulaFacil. (2021). ABP. Origen y fundamentos. Recuperado de: <https://www.aulafacil.com/cursos/pedagogia/aprendizaje-basado-en-proyectos/abp-origen-y-fundamentos-l32391>
- Bancroft, S; Fawcett, M. y Hay, P. (2008). *Researching Children Researching the World: 5X5X5=creativity*. United Kingdom: Institute of Education Press.
- Barreno, L. (2021). ¿Cómo trabajar un currículum integrado? Educa Panamá. Recuperado de: <http://www.educapanama.edu.pa/?q=articulos-educativos/como-trabajar-un-curriculum-integrado#:~:text=El%20curr%C3%ADculo%20integrado%20es%20una,y%20%C3%A1reas%20separadas%20entre%20s%C3%ADD.&text=Que%20sea%20capaz%20de%20realizar,tema%20utilizando%20diferentes%20disciplinas%20pedag%C3%B3gicas.>
- Burnard, P. y Swan, M. (2010). Pupil perceptions of learning with artists: A new order of experience? *Thinking Skills and Creativity*, 5,70-82. DOI:10.1016/j.tsc.2010.01.001
- CAPE (2007). *A Final Report: Developing Early Literacies through the Arts*. Informe de investigación. Recuperado de: <http://capechicago.org/wp-content/uploads/2016/11/DELTA-Full-Report-CAPE.pdf>
- CAPE (2013). *Arts in Education Grant Programs at the U.S. Department of Education Impact in Chicago: Increasing Achievement for Low Performing Students*. Informe de investigación. Recuperado de: <http://capechicago.org/wp-content/uploads/2016/11/PAIR-Research-Summary-CAPE.pdf>.
- Casanova, O. y Serrano, R. M. (2018). La Educación Musical en el actual currículo español. ¿Qué formación recibe el alumnado en la enseñanza

Primaria? *Revista Electrónica Complutense de Investigación en Educación Musical*. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.5209/RECIEM.54844>

CeDeC. (2017). REA Trabajo por proyectos. “Rúbrica de evaluación del trabajo en equipo”. Secundaria. Recuperado de: <https://www.slideshare.net/cedecite/rbrica-de-evaluacin-de-la-organizacin-de-una-yincana>

Conoce todo acerca del ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos). (2019). Educación 3.0. Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/todo-sobre-abp-aprendizaje-basado-proyectos/>

Delalande, F. (2013). Principal impulsor de la nueva pedagogía musical en Europa visita Chile. Recuperado de: <https://www.elciudadano.com/educacion/francois-delalande-principal-impulsor-de-la-nueva-pedagogia-musical-en-europa-visita-chile/06/03/>

Delalande, F. (1995). La música es un juego de niños. Editorial Melos (Ricordi Americana).

Educación 3.0. (2020). ¿Qué aporta un planteamiento interdisciplinar en Educación Primaria? Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/opinion/planteamiento-interdisciplinar-en-la-educacion/>

30 escuelas que emplean pedagogías activas en España. (2021). Educación 3.0. Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/escuelas-que-emplean-pedagogias-activas-en-espana/>

Fdez. Cao, M.; Santos, E.; Martínez, M.; Cuesta, C.; Palacios, A. y Gamella, D. (2018). Violetas en la mochila. Diálogos Creativos con Eva Santos. Alcalá de Henares: Centro Universitario Cardenal Cisneros.

- Galton, M. (2009). Going with the flow or back to normal? The impact of creative practitioners in schools and classrooms. *Research Papers in Education*, 25(4). 355-375 <https://doi.org/10.1080/02671520903082429>
- Gamella, D.; Loren, L.; Palacios, A. y Aguado, J. (2017). Gramática natural. Diálogos creativos con Lucía Loren. Alcalá de Henares: Centro Universitario Cardenal Cisneros.
- Graham, M. (2009). How the teaching artist can change the dynamics of teaching and learning, *Teaching Artist Journal*, 7 (2) 85–94.
- Gustems, J.; Sánchez, L.; Duran, J. y Burset, S. (2013). Investigación interdisciplinar: una experiencia de postgrado universitario. Universitat de Barcelona. Recuperado de: [https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/678748/EM\\_44\\_7.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/678748/EM_44_7.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Hall, C. y Thompsom, P. (2007). Creative partnerships? Cultural policy and inclusive arts practice in one primary school. *British Educational Research Journal*, 33 (3), 315–329 DOI: 10.1080/01411920701243586
- Introducción al curso de Aprendizaje Basado en Proyectos. (2021). ABP. Orígen y fundamentos. AulaFacil. Recuperado de: <https://www.aulafacil.com/cursos/pedagogia/aprendizaje-basado-en-proyectos/abp-origen-y-fundamentos-l32391>
- Lage, C. (2020). Aproximación transdisciplinar a la Música Popular Urbana en Enseñanza Secundaria. *Estudios pedagógicos (Valdivia)* vol. 46, núm 2. Recuperado de: [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07052020000200159](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052020000200159)
- Latorre, A., Del Rincón, D. y Arnal, J. (2003). Bases metodológicas de la investigación educativa. Barcelona: Experiencia



- Lloscos, M. (2015). La metodología basada en proyectos: una solución innovadora para afrontar los cambios sociológicos del siglo XXI. Universidad Internacional de la Rioja. Recuperado de: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/3401/LLOSCOS%20AUDI%2C%20MARTA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- López, A. (2018). Aplicación de la Metodología IEM para el desarrollo de la creatividad musical a través de la improvisación y composición en las asignaturas de Acompañamiento y Piano complementario. Tesis Doctoral leída en la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid en 2018. Recuperado de: <https://burjcdigital.urjc.es/handle/10115/15876>
- Martínez, Y., Iotova, I. y Martínez, C. (2019). La creación en la enseñanza musical de la Comunidad de Madrid: estudio curricular comparativo. *Revista Electrónica de LEEME*. Núm. 43, (pp. 74-92). Recuperado de: <https://ojs.uv.es/index.php/LEEME/article/view/14016/13948>
- Museo Guggenheim Bilbao. (s.f.). Aprendiendo a través del arte. Recuperado de: <https://lta.guggenheim-bilbao.eus>
- Museo Guggenheim Bilbao. Subdirección de Educación e Interpretación. (2007). Aprendiendo a través del arte. En Calaf, R. Fontal, O. y Valle, R. E. (coords.). Museos de Arte y educación. Construir patrimonios desde la diversidad. Gijón: Trea.
- National Endowment for the Arts. (1976). A Study of the Poetry and Visual Arts Components of the Artists-in-Schools. Program. Study Summary [And] Study Highlights. National Endowment for the Arts. Washington D.C. Recuperado de: <https://eric.ed.gov/?id=ED134507>
- Office for Standards in Education. (2006). Creative Partnerships: Initiative and Impact, document reference no. HMI 2517 (online). Recuperado de: <http://old.creativitycultureeducation.org/wp-content/uploads/ofsted-creative-partnerships-report-15-15.pdf>

- Paek, K. (2018). Social Expectations and Workplace Challenges: Teaching Artists in Korean Schools. *The International Journal of Art & Design Education*, 37 (3) 507-518. DOI: 10.1111/jade.12149
- Palacios, A. (2015). *Inventando Mundos. Diálogos Creativos con David Gamella*. Alcalá de Henares: Centro Universitario Cardenal Cisneros.
- Palacios, A. (2018). ¿Debemos explicar el significado de las obras de arte? La mediación artística como experiencia formativa en la universidad. *Observar. Revista Electrónica De Didáctica De Las Artes*, 12,71-91. Recuperado de: <https://www.observar.eu/index.php/Observar/article/view/97>
- Palacios, A (2019). *Artistas en escuelas. ¿Una oportunidad para la mejora educativa?* Ediciones Complutense. Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/ARTE/article/view/65894/4564456554477>
- París, G. & Hay, P. (2018). 5x5x5=creativity, una experiència d'aprenentatge creatiu entre artistes, escoles i institucions culturals. *Temps d'educació*, 54, 271-288.
- París, G. (2019). El arte como espacio de reencuentro: influencias rizomáticas entre infancia y artistas residentes en la escuela, en *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación para inclusión social*, 14, 55-73. <https://dx.doi.org/10.5209/arte.62570>
- Pereira, M. A. (2015). 7 elementos esenciales del ABP. Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas No Propietarios. INTEF. Recuperado de: <https://cedec.intef.es/7-elementos-esenciales-del-abp/>
- Piaget, J. (1979). La epistemología de las relaciones interdisciplinarias. En: APOSTEL, L.; BERGER, G.; BRIGGS, A.; MICHAUD, G. (1979): *Interdisciplinarietà. Problemas de la enseñanza y de la investigación en las Universidades*. México: Asociación Nacional de Universidades e Institutos de Enseñanza Superior, p. 153-171.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, BOE núm. 52, de 1 de marzo de 2014, páginas 19349 a 19420 (72 págs.)

Sánchez, L.F. [s.a.]: "Interdisciplinariedad: componente metodológico y vinculante de la bioética" Recuperado de: [www.monografias.com](http://www.monografias.com) (3 agosto 2010)

Sanderson, P. y Savva, A. (2004). Artistis in Cyprus primary schools: the pupils' perspective. *Music Education Research*, 6(1), 5-22.DOI: 101080/1461380032000182812

Santamaría, P. y Martínez, S. (2018). Música y arte plástico en el Orff Schulwerk. Una experiencia de integración de las artes en primaria. *Revista Padres y Maestros*. Recuperado de: <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/9008/8467>

Sanz, J. (2013). Rúbrica Performance "Travelling with the circus". Recuperado de: <https://es.slideshare.net/jsmamolar/rbrica-performance-travelling-with-the-circus>

Tiching. (2013). Los centros de interés de Decroly: 'Escuela por y para la vida'. Recuperado de: <http://blog.tiching.com/los-centros-de-interes-de-decroly-escuela-por-y-para-la-vida/>

Torres, J. (1994). Globalización e interdisciplinariedad: el currículum integrado. Madrid: Mejía Lequerica, 12. 28004. Ediciones Morata.

Zaragozà, J. L. (2009). Didáctica de la música en la Educación Secundaria. Competencias docentes y aprendizaje. Barcelona: Graó.

## 9. Anexos

### ➤ ANEXO 1. “Compara y contrasta”.

A través de una plantilla como la siguiente, los alumnos tendrán que comparar y contrastar la foca y los leones marinos, puesto que son dos animales que muchas veces dan lugar a confusión entre ellos, por lo que puede ser una manera divertida para aprender sus diferencias y conocer mejor sus características.

Esta actividad tendrá lugar en la prueba de la yincana en la parte de Ciencias Naturales.

The template is titled "COMPARA Y CONTRASTA" and includes a logo with the year "2015". It is designed for comparing two subjects, represented by two empty boxes at the top. Below these boxes, two arrows point down to the question "¿En qué se parecen?". This is followed by a large empty box for the answer. Below this box, two arrows point down to the question "¿En qué se diferencian?". This is followed by the text "En cuanto a..." and two empty boxes. Between these two boxes are six horizontal double-headed arrows, indicating a comparison of specific attributes. Below this section is the text "Conclusiones..." followed by a large empty box for the final conclusion.

2015

**COMPARA Y CONTRASTA**

¿En qué se parecen?

¿En qué se diferencian?

En cuanto a...

Conclusiones...

Imagen recuperada de:

[https://www.pinterest.es/pin/83035186861095898/?amp\\_client\\_id=CLIENT\\_ID\( \)&mweb\\_unauth\\_id={{default.session}}&\\_url=https%3A%2F%2Fwww.pinterest.es%2F&pin%2F83035186861095898%2F&from\\_amp\\_pin\\_page=true](https://www.pinterest.es/pin/83035186861095898/?amp_client_id=CLIENT_ID( )&mweb_unauth_id={{default.session}}&_url=https%3A%2F%2Fwww.pinterest.es%2F&pin%2F83035186861095898%2F&from_amp_pin_page=true)

➤ **ANEXO 2. Escenarios donde se van a llevar a cabo las performances.**

- **Figura 1. Minizoológico de la Magdalena**

- ***Animalandia***



Imagen recuperada de:

<https://www.eldiariomontanes.es/fotos/santander/201701/19/parque-magdalena-211466333767-mm.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>

- **Figura 2. Palacio de la Magdalena**

- ***Las aventuras del príncipe y la princesa***



Imagen recuperada de: [https://www.tripadvisor.es/Attraction\\_Review-g187484-d240450-Reviews-Palacio\\_Real\\_de\\_La\\_Magdalena-Santander\\_Cantabria.html](https://www.tripadvisor.es/Attraction_Review-g187484-d240450-Reviews-Palacio_Real_de_La_Magdalena-Santander_Cantabria.html)



- **Figura 3. Playa de la Magdalena**
- ***Una tarde de verano***



Imagen recuperada de:

[https://elviajero.elpais.com/elviajero/2013/10/07/actualidad/1381139003\\_144957.html](https://elviajero.elpais.com/elviajero/2013/10/07/actualidad/1381139003_144957.html)

- **Figura 4. Parque de la Magdalena**
- ***Los hermanos juguetones***



Imagen recuperada de: <https://eltomavistasdesantander.com/2020/01/28/asi-de-bonito-ha-quedado-el-parque-infantil-de-la-magdalena-inaugurado-ayer/>

- **Figura 5. Zona de barcos de la Magdalena**
- ***¡Piratas a bordo!***



Imagen recuperada de: <https://www.lugaresquevisitar.com/peninsula-magdalena-santander>



Imagen recuperada de: <https://www.cantabriarural.com/lugares-de-interes/peninsula-de-la-magdalena.html>